Leg og lær med ikke-voldelige programmer fra ESS

Ord Eventyret

INDHOLD

PRÆSENTATION AF ESS

PRÆSENTATION AF SPILLET
Historien i OrdEventyret
Oversigt over spillet
Sådan spiller du

INSTALLATION
Installation af ESS-menu
Installation af spil fra ESS-menu
Installation på harddisk

SUPPORT / GENERELLE OPLYSNINGER
Support
Salg / administration
World Wide Web
Adresse
Garanti
Copyright

ESS-SPECIALITETER
Musik
Menu
Registrering
Bestilling
Opdatering
Identitet / læresystem

PRÆSENTATION AF ESS

Kære forældre,

Edutainment Software Systems A/S (ESS) er et softwarefirma, der tilbyder et bredt sortiment af sjove og lærerige, ikke-voldelige spil til børn og unge til brug i skole og hjem. ESS satser alle ressourcer på at producere udviklende og underholdende programmer med lang levetid for de yngste familiemedlemmer. ESS har udviklet en installationsprocedure og et menusystem, som gør det hele lettere for forældrene.

Det er vores erfaring, at indlæring skal være underholdende for at fastholde børns opmærksomhed. Vore produkter kombinerer uddannelsesniveau med alder i et interaktivt miljø, som belønner børnene på en måde, de kan lie. De leger og har det sjovt, samtidig med at de tilegner sig vigtige kundskaber.

Held og lykke med spillet!

PS! ESS lægger vægt på en enkel installationsprocedure. Samtlige ESS-spil leveres med egen startdiskette, som automatisk installerer ESS-menuen. Alle ESS-programmer leveres med den Windows-baserede ESS-menu, hvor alle spil er opført. Et spil installeres fra menuen og gemmes, så det senere kan startes direkte fra menuen.

PRÆSENTATION AF SPILLET

ESS præsenterer ... "OrdEventyret"

Historien i OrdEventyret

De onde gamle Grumlinger kan ikke læse, og de vil heller ikke have at andre skal kunne læse. Derfor har de stjålet ordene i alle bøger.

Benny Bogorm har brug for din hjælp til at stoppe Grumlingerne. Du skal hjælpe ham med at sætte de stjålne ord sammen med det, de betyder. Når du har sat alle de stjålne ord sammen med deres billeder, sætter Benny dem tilbage i bøgerne igen og viser dig den gyldne nøgle til næste niveau. Du skal bare finde den hemmelige dør og springe igennem den!

Oversigt over spillet

Det er op til dig at stoppe Grumlingerne. Når du udforsker Grumlingebyen, borge, huler og spøgelseshuset i OrdEventyret, støder du på spørgsmålstegn. Hop op, og rør ved et for at få vist et ord. Nu skal du finde det billede, der passer til ordet. Det ord, du søger efter, vises i en boks øverst på skærmen, indtil du finder billedet (eller en Grumling stjæler ordet). På hvert niveau kan du altid få vist en liste over ordene og de tilhørende billeder ved at trykke på "O" (for "Ord"). På denne måde kan brugere, der ikke kan læse, lære ordene.

Du må ikke lade Grumlingerne stjæle dine ord! Hvis du ser en Grumling, skal du vende dig mod den og trykke på mellemrumstasten (eller ALT), så flyver Benny ned og kaster slim på den for dig. Når Benny har kastet slim på en Grumling, kan du gå forbi den. Men pas på. De tilslimede Grumlinger forsvinder hurtigt. Det betyder, at de er gået hjem for få sig et bad, og de vender måske tilbage!

Når du ser ekstra spande med slim, kan du røre ved dem, så Benny får ekstra slim til at holde de irriterende Grumlinger væk. Du vil se bøger alle vegne. Hvis du finder dem alle sammen får du bonuspoints.

Nederst på skærmen vises superordet for niveauet. Hvis du finder bogstaverne i ordet i den rigtige rækkefølge, får du bonuspoints. Men vær forsigtig. På nogle niveauer kan det være svært at undgå at ramme bogstaverne i den forkerte rækkefølge. Du skal være smart for at klare Grumlingerne!

Når du har reddet alle ordene på et niveau, vil Benny trylle ordene tilbage i bøgerne og afsløre den gyldne nøgle til næste niveau. Find den magiske røde dør, og tryk på PIL OP for at gå igennem den.

Når du afslutter spillet, gemmes en status for, hvor du er kommet til, under dit navn. Når du starter spillet igen, kan du bruge det samme navn, hvis du vil begynde der, hvor du kom til sidst. Hvis du gerne vil prøve at gøre det bedre end sidste gang, kan du vælge et nyt navn for at starte forfra.

Sådan spiller du

Sådan styrer du handlinger

Tast	**Handling**
piletaster	Flytter til højre, venstre, ned eller hoppe
ALT	Viser Benny en Grumling, der skal kastes slim på
CTRL	Hopper eller klatrer (det samme som PIL OP)
Joystick, knap 1	Hopper
Joystick, knap 2	Kaster slim

Joystick: Når du skal aktivere dit joystick første gang, skal du vælge “Indstillinger” og “Joystick” i hovedmenuen. Du skal IKKE gøre dette, hvis du ikke har et joystick, da programmet så ikke vil fungere eller vil fungere dårligt. Hvis du kommer til at gøre det ved et uheld, kan du ændre indstillingen igen.

Hemmelige snydetaster
Hvis du vil have ekstra slim og låg, skal du trykke på tasterne "S" og "P" samtidigt (tryk "P" ned først, ellers får du skærmbilledet til indstilling af lyd).

Tryk på <Esc> for at springe den sekvens over, hvor Benny tryller ordene ind i bogen.

Sværhedsniveauer
De ord, du skal samle, er de samme på alle sværhedsniveauer. Sværhedsniveauet bestemmer, hvor vanskeligt det er at finde billederne.

LET: Du bliver mødt af en Grumling i starten af hvert niveau. Slimklatter skader dig ikke. Din slimbeholdning fyldes op ved starten af hvert niveau. Det hemmelige ord vises nederst på skærmen ved starten af hvert niveau.

MIDDEL: To eller tre Grumlinger venter på dig ved starten af hvert niveau. Hvis der kommer slim på dig, kommer Benny dig i bad. Hver spand, du samler, indeholder slim nok til at klare tre Grumlinger. Din slimbeholdning fyldes op ved starten af hvert niveau. Det hemmelige ord vises nederst på skærmen ved starten af hvert niveau.

SVÆR: Der er tre eller flere Grumlinger, der venter på dig ved starten af hvert niveau. Hvis der kommer slim på dig, kommer Benny dig i bad. Hver spand, du samler, indeholder slim nok til at klare to Grumlinger. Din slimbeholdning fyldes ikke op ved starten af hvert niveau, kun ved starten af spillet. Det hemmelige ord vises ikke, før du har samlet 20 bøger.

Hemmelige bonuspoints

- Hvis du kan fuldføre et niveau uden at bede Benny om at kaste slim på en Grumling, får du 500 bonuspoints (husk, at du kan løbe fra Grumlingerne, og nogle gange kan du springe over dem).

- Hvis du kan fuldføre et niveau uden at lave fejl, når du skal sætte ord og billeder sammen, får du 500 bonuspoints (du kan få tip i skærmbilledet "Ord").

- Hvis du samler alle bøger på et niveau, får du 500 bonuspoints.

Spil uden larm

Hvis tante Gurli tager sig en lur, kan du undgå at Grumlingerne forstyrrer hende ved at taste "S", når du har startet spillet. Det giver dig mulighed for at slå lyden fra. Skriv "S" igen, hvis du vil slå lyden til.

Pointregnskab

Når du afslutter spillet, gemmes din pointscore og indstillingerne for joystick og tastatur under dit navn. Når du starter spillet igen, kan du bruge det samme navn, hvis du vil begynde, der hvor du kom til sidst. Hver spillers status gemmes i en fil med navnet "navn.WR", hvor "navn" er det navn, du indtaster, når du starter. Der gemmes en liste over topscorere i filen "HIGH.WR". Alle disse filer kan slettes, hvis du vil. Alle filer, der begynder med "WR" er nødvendige programfiler.

Tilpasning af spilhastighed

Du kan sætte farten på animationen op eller ned ved at trykke på "+" eller "-". Hvis hastigheden på animationen sættes for meget op, kan der komme flimmer på skærmen. På mindre maskiner begrænses animationens hastighed af, hvor hurtigt programmet kan tegne skærmbilledet, så hastigheden kan ikke altid øges på disse maskiner.

Afslutning af spillet

Tryk på "ESQ", og vælg "Afslut" i hovedmenuen.

Skærmkort, der ikke er standard
Hvis du er sikker på, at du har et EGA-kort, kan du med parameteren E deaktivere undersøgelse af skærmkortet og gennemtvinge EGA-tilstand.

Problem: Du har et lydkort, men der er ingen musik, eller den lyder forvrænget.
Løsning: Hvis du har en 486 50MHz-maskine eller hurtigere, kan du prøve at slå turbo-tilstanden fra, inden du starter spillet. Dette gøres normalt ved at trykke på "Turbo"-knappen foran på maskinen eller ved at trykke på <CTRL>, <ALT> og <-> (den grå minustast) samtidigt.

Problem: Spillet kører virkelig langsomt.
Løsning: Hvis du ikke har et joystick, kan nogen ved et uheld være kommet til at slå joystick-indstillingen til. Vælg menuen "INDSTILLINGER", og vælg "JOYSTICK". Skriv "N" for "Nej", når du bliver spurgt, om du vil bruge joystick.

Problem: Spillet kører langsommere, end du synes om.
Løsning: Minimumkravet for dette program er en 12 MHz 286 PC. Hvis du forsøger at spille på en langsommere maskine, vil animationen være langsommere. Desværre er der ingen løsning på dette. Forsøg at trykke på "+".

INSTALLATION

Installation af ESS-menu

ESS lægger vægt på en enkel installationsprocedure. Samtlige ESS-spil leveres med egen diskette ved navn "ESS-menu". Sluk for maskinen, indsæt disketten i diskettedrevet (a:), tænd for maskinen og ESS-menuen installeres automatisk. Når ESS-menuen er installeret, skal du tage disketten ud og genstarte maskinen —> tryk på **Ctrl+Alt+Delete,** eller sluk maskinen helt.

Installation af spil fra ESS-menuen

Alle ESS-programmer leveres med den Windows-baserede ESS-menu, hvor alle vores spil er opført. Et spil installeres fra menuen (se vejledningen nedenfor) og gemmes, så det senere kan startes direkte fra menuen.

Vejledning:

Når menuen er installeret og skærmbilledet viser en ugle og de tre ikoner: **[Start], [Info]** og **[Stop],** skal du gøre følgende:

1. Tryk på knappen **[Start].**
2. Tryk på knappen **[Ny],** og skriv adgangskoden **[ESS1]** med **blokbogstaver.** Tryk derefter på knappen **[OK].**
3. Skriv dit brugernavn, adresse, din eller barnets alder samt din egen adgangskode. Tryk derefter på knappen **[OK].**
4. Tryk på brugernavnet og derefter på knappen **[Start].** Skriv din egen adgangskode (fra pkt. 3) og tryk på knappen **[OK].**
5. Alle ESS-spil for den aktuelle aldersgruppe står nu opført.
6. Tryk på det købte spils titel, og tryk derefter på knappen **[Start].**
7. Tryk på knappen **[Installer]** og svar på, om du vil installere fra diskette eller CD ved at klikke på det ønskede drev.

Spillet er nu installeret og gemt og kan senere startes direkte fra menuen ved at følge proceduren ovenfor. Tryk på knappen **[Start]** i stedet for knappen **[Installer].**

Installation på harddisk

1. Start Windows, og åbn Programstyring.
2. Indsæt CD-ROM'en OrdEventyret i CD-ROM-drevet.
3. Skriv bogstavet for dit CD-ROM-drev, et kolon (:) og \SETUP.EXE på kommandolinjen (under Filer/Kør), f.eks. D:\SETUP.EXE.
4. Klik på OK, og følg instruktionerne på skærmen.

Bemærk: Hvis dit CD-ROM-drev ikke er D:, skal du udskifte drevbogstavet D: ovenfor med det rigtige bogstav.
Eller:
Dobbeltklik på SETUP.EXE, når du gennemser CD'ens bibliotek i Filhåndtering

Diskette —> A:\SETUP.EXE. Følg instruktionerne.

SUPPORT

Vi yder support fra mandag til fredag mellem kl. 08.30 og 17.00. Efter arbejdstid kan du lægge besked på vores telefonsvarer, og vi vil kontakte dig dagen efter.

Tlf: +47 22 95 21 53 (Norge)

SALG / ADMINISTRATION
Vil du i kontakt med salgsafdelingen eller administrationen, kan du benytte følgende numre:

Tlf.: 22 23 99 40
Fax: 22 95 23 55
CIS: 100676,2720 (Compuserve)

GENERELLE OPLYSNINGER
Hvis du vil have information om ESS-produkter, ESS-læresystem og ESS-menu, kan du benytte vores World Wide Web-tjeneste:

http://www.oslonett.no/ess/

ESS ADRESSE

Edutainment Software Systems A/S
Frysjavn 33A
P.O. Box 11, Kjelsås
N-0411 OSLO

GARANTI

Programmet leveres "som det er", og der gives ingen garanti for, at det vil fungere korrekt i alle situationer. ESS påtager sig intet ansvar for direkte eller indirekte skade forårsaget af brugen af dette program. Defekte medier, der returneres af køberen inden for 30 dage efter købet, vil blive erstattet uden beregning, forudsat det returnerede medie ikke har været udsat for misbrug eller beskadigelse.

COPYRIGHT

Det er ikke tilladt at kopiere, udleje, lease, dekompilere, opdele i programobjekter eller fremstille arbejder, der er afledt af dette program eller andet ledsagende materiale, uden på forhånd at have indhentet skriftlig tilladelse fra Edutainment Software Systems A/S. Overtrædelse af disse bestemmelser er ulovlig og vil blive retsforfulgt i henhold til gældende lov. Ansvaret for anvendelse av programmet påhviler udelukkende brugeren.

ESS LÆRESYSTEM

Emne	Titel	Op til 6 år	7-12 år	13 år og derover	Alle aldre
Kreativitet/ Koncentration/ Tegning/ Logik	**Magiske farver**	■			
	Det Magiske Jordbær	■	■	■	
	Tvillinger i Nød	■	■		
	FørskoleParaden	■			
	Koncentration	■	■	■	
	45 Puslespil	■	■	■	
	English Mechanics		■	■	■
	Tegneserieverkstedet		■	■	■
Tal/ Matematik	**MatematikEventyret**	■	■	■	
	2 Minutter	■	■	■	
	Oppdag Matematikken	■	■		
	UrHuset	■	■		
Læsing/ Skrivning/ Lytning/ Sprok	**OrdEventyret**	■	■	■	
	Kejserens Nye Klæder	■	■		
	Frøkongen	■	■	■	
	Sprogrejsen	■	■		
Natur/ Vitenskab/ Geografi	**McScotts Verden**	■	■		
	Professor Salvadore	■	■	■	■
	Endangered Wildlife	■	■	■	
Underholdning	**Rumvæsner**	■	■	■	